

# **“PENGUNAAN MEDIA WINDOWS MOVIE MAKER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH”**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media *Windows Movie Maker*. Penelitian ini di latar belakang rendahnya cara berpikir kreatif siswa pada proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan indikator landasan berpikir kreatif sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas XI disalah satu SMA Negeri diCimahi. Metode penelitian ini yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas. Untuk mengungkap kenaikan berpikir kreatif siswa digunakan lembar observasi dan lembar wawancara yang mengacu pada media *Windows Movie Maker*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan berpikir kreatif siswa telah mengalami penaikan dari yang awalnya rendah menjadi baik. Sebagian besar siswa memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif yang baik dalam pembelajaran menggunakan media *Windows Movie Maker* yang dilakukan secara individu dan sebagian besar siswa berkategori cukup dalam pembelajaran menggunakan media *Windows Movie Maker* yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media *Windows Movie Maker* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan memfasilitasi siswa untuk dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas agar proses pembelajaran menjadi lebih baik.

**Kata Kunci :** Media *Windows Movie Maker*, Berpikir Kreatif

# **UTILIZATION OF WINDOWS MOVIE MAKER MEDIA FOR INCREASING THE STUDENTS' COMPETENCE IN CREATIVE THINKING IN HISTORY LEARNING**

## **ABSTRACT**

This research aims to increase the students' competence of creative thinking in history learning which uses windows movie maker media. The reason in doing this research is because the way of students' creative thinking in learning process is still low. This research uses base indicator of creative thinking as a reference in doing the research. The subject in this research is the school students of XI class at one of senior high school in Cimahi. The method of this research is classroom action research. To reveal the increasing of students' creative thinking uses observation sheets and interview sheets which reference to windows movie maker media. The research result shows that the competence of students in creative thinking is good globally, there is an increment from low result to good result. Mostly, the students have a good competence in creative thinking in learning which use windows movie maker media individually and most of the students are in enough category in learning use windows movie maker media. It shows that learning based on windows movie maker media can increase the competence of creative learning and facilitating to increase the quality of learning process in the classroom in order to be better.

Qword : *Windows Movie Maker* Media, Creative Thinking